

Portugal Food Sustainability

Projeto de Desenvolvimento de Software

Aluno:

18825 – João Fernandes 18833 – António Oliveira 18836 – Carlos Martins 18845 – João Azevedo 19431 – João Rodrigues

Professores:

Nuno Rodrigues Óscar Ribeiro

Licenciatura em Engenharia de Sistemas Informáticos

Barcelos, Março, 2022

Índice

1.	Introd	łução ao problema	4
2.	Diagr	amas UML	5
2	2.1.	Diagramas de casos de uso	5
	2.2.	Diagrama de classes	8
	2.3.	Diagrama entidade-relação	9
	2.4.	Diagrama de componentes	9
	2.5.	Diagramas Interaction Overview	. 10
	2.5.1.	. Cliente	. 10
	2.5.2.	. Loja	. 10
	2.5.3.	. Estafeta	. 11
	2.5.4.	. Administrador	. 11
3.	Mockups		. 12
	3.1.	Cliente	. 12
	3.1.1.	Pesquisa de Produtos	. 12
	3.1.2.	. Carrinho	. 12
	3.1.3.	Perfil	. 13
	3.2.	-,	
	3.2.1.	,	
	3.2.2.	,	
	3.3.		
	3.3.1.		
	3.4.	Administrador	
	3.4.1.	. Aprovações Loja/Estafeta	. 15

Índice de figuras

Figura 1 - Diagrama UC Clientes	5
Figura 2 - Diagrama UC Lojas	6
Figura 3 – Diagrama UC Estafetas	
Figura 4 - Diagrama UC Administradores	8
Figura 5 - Diagrama de classes	8
Figura 6 - Diagrama entidade-relação	9
Figura 7 - Diagrama de componentes	9
Figura 8 - Diagrama IO Cliente	10
Figura 9 - Diagrama IO Loja	10
Figura 10 - Diagrama IO Estafeta	11
Figura 11 - Diagrama IO Admin	11
Figura 12 - Página de pesquisa de produtos	12
Figura 13 - Página de carrinho	12
Figura 14 - Página de perfil	13
Figura 15 - Página de pesquisa de produtos – Loja	13
Figura 16 - Página de adicionar produtos – Loja	14
Figura 17 - Página de pedidos de entrega do estafeta	14
Figura 18 - Janela de aprovações lojas/estafetas	15

1. Introdução ao problema

O desperdício alimentar continua a ser um grande problema em todo o mundo. Em Portugal, estima-se que cerca de um milhão de toneladas de alimentos são desperdiçados. Esta quantidade de alimentos dava para alimentar até 360 mil pessoas e este número coincide com o estimado de pessoas que passam fome no nosso país. O grande problema aqui é que as pessoas passam fome, por vezes até à morte, mas também existem outros problemas tais como o desperdício de dinheiro uma vez que as fábricas estão literalmente a trabalhar para nada e consequentemente também aumentam a emissão de gases com efeito de estufa.

As lojas não querem vender artigos com data de validade quase ultrapassada e não podem vender artigos expirados então simplesmente deitam-nos fora. Com a nossa aplicação, os clientes terão a opção de solicitar a entrega num determinado local ou de recolher a encomenda por si próprios numa determinada loja. Basicamente, a nossa empresa atua como um agente intermediário que estabelece a ligação entre lojas e clientes. Além disso, também recrutamos estafetas para recolher as encomendas nas lojas e entregá-las aos clientes.

O nosso objetivo é ajudar a acabar com o desperdício alimentar e com o nosso modelo de negócio e com todos os requisitos reunidos sabemos, de facto, que o conseguiremos.

1.1. Recursos adicionais

Para a documentação deste projeto foi utilizado o bitbucket que é uma aplicação que permite um controlo de versões. Adicionalmente, também foi utilizada a plataforma Jira para gestão de sprints e tarefas de cada elemento (Em adição ao ficheiro Excel presente na plataforma moodle).

No bitbucket encontra-se uma wiki com toda a documentação do projeto incluindo analíse de requisitos, planeamento de sprints, mockups e diagramas.

Link: Bitbucket

2. Diagramas UML

2.1. Diagramas de casos de uso

2.1.1. Clientes

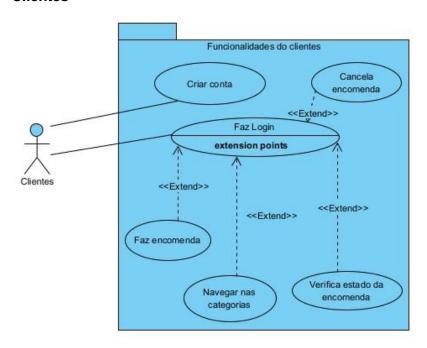


Figura 1 - Diagrama UC Clientes

- **UC1.01** Criar conta Os clientes precisam de criar uma conta para conseguir visualizar e encomendar produtos.
- UC1.02 Fazer encomenda Os clientes com sessão iniciada tem a possibilidade de fazer encomendas.
- **UC1.03** Cancelar encomenda Se as condições o permitirem, os clientes tem a possibilidade de cancelar encomendas.
- **UC1.04** Verificar estado da encomenda Os clientes com encomendas realizadas conseguem verificar o estado das mesmas.
- UC1.05 Navegar nas categorias Os clientes tem a possibilidade de navegar pelas diversas categorias de lojas/produtos.

2.1.2. Lojas

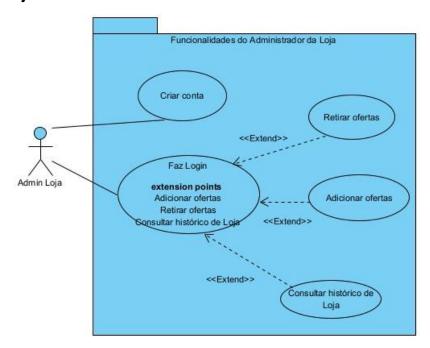


Figura 2 - Diagrama UC Lojas

- **UC2.01** Criar conta O gerente da loja podem criar uma conta a qualquer altura, mas para publicarem ofertas, a mesma, tem que ser verificada.
- **UC2.02** Adicionar ofertas Se a conta estiver verificada, as lojas têm a possibilidade de adicionar ofertas.
- UC2.03 Retirar ofertas O gerente da loja também tem a possibilidade de retirar/suspender ofertas
- UC2.04 Consultar histórico de loja O gerente da loja tem a possibilidade de consultar o histórico de vendas da história.

2.1.3. Estafetas

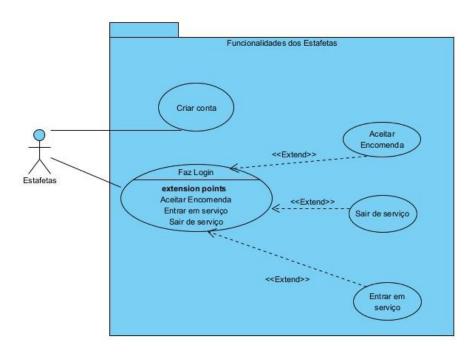


Figura 3 - Diagrama UC Estafetas

- UC3.01 Criar conta Os estafetas podem criar uma conta a qualquer altura, mas para realizarem entregas, a mesma, tem que ser verificada.
- UC3.02 Entrar em serviço O estafeta pode entrar em serviço a qualquer momento.
- UC3.03 Sair de serviço O estafeta pode sair de serviço a qualquer momento.
- UC3.04 Aceitar encomenda O estafeta recebe um pedido de entrega e tem a possibilidade de a aceitar/recusar.

2.1.4. Admin

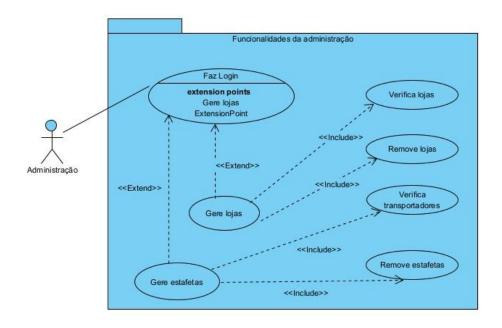


Figura 4 - Diagrama UC Administradores

- UC4.01 Gere lojas Os administradores são responsáveis por verificar contas de lojas para as mesmas poderem publicar ofertas. Além disso, também podem remover/suspender lojas caso encontrem algum tipo de incumprimento.
- UC4.01 Gere estafetas Os administradores são responsáveis por verificar contas de estafetas para os mesmas poderem realizar entregas. Além disso, também podem remover/suspender estafetas caso encontrem algum tipo de incumprimento.

2.2. Diagrama de classes

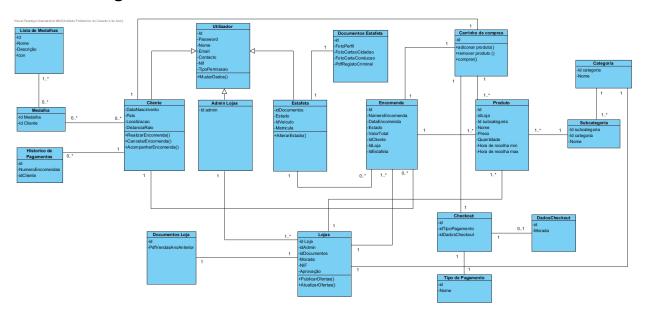


Figura 5 - Diagrama de classes

2.3. Diagrama entidade-relação

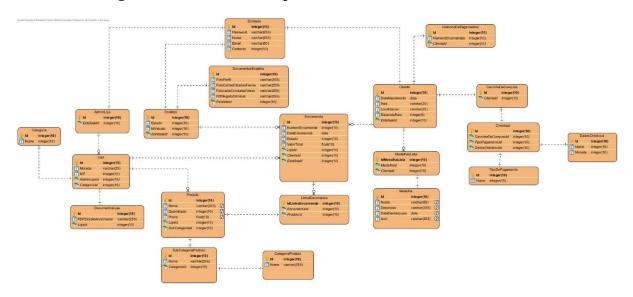


Figura 6 - Diagrama entidade-relação

2.4. Diagrama de componentes

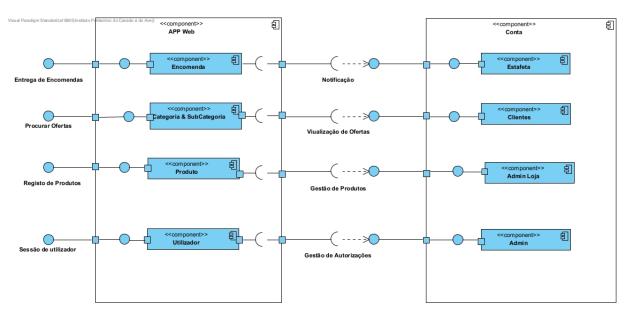


Figura 7 - Diagrama de componentes

2.5. Diagramas Interaction Overview

2.5.1. Cliente

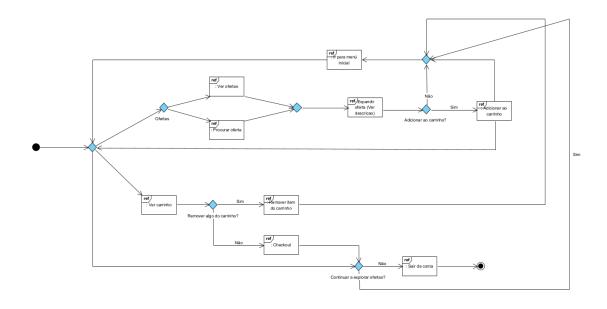


Figura 8 - Diagrama IO Cliente

2.5.2. Loja

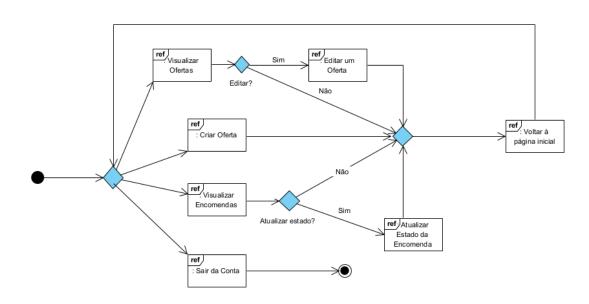


Figura 9 - Diagrama IO Loja

2.5.3. Estafeta

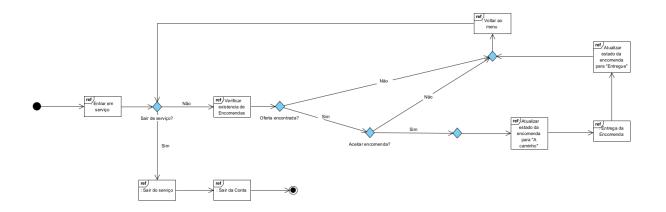


Figura 10 - Diagrama IO Estafeta

2.5.4. Administrador

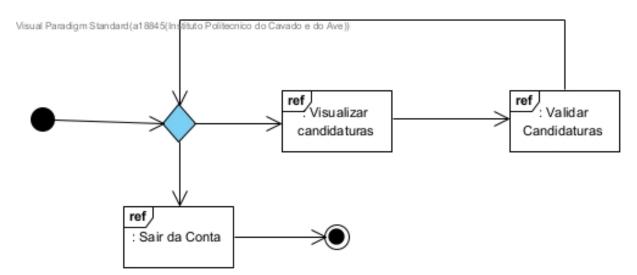


Figura 11 - Diagrama IO Admin

3. Mockups

3.1. Cliente

3.1.1. Pesquisa de Produtos

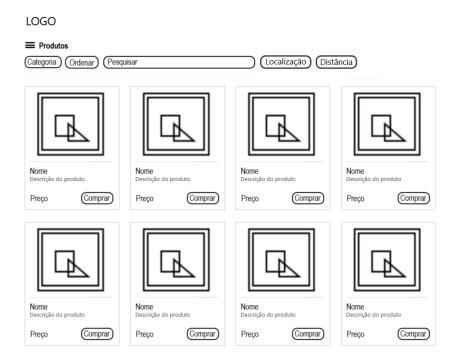


Figura 12 - Página de pesquisa de produtos

3.1.2. Carrinho



Figura 13 - Página de carrinho

3.1.3. Perfil

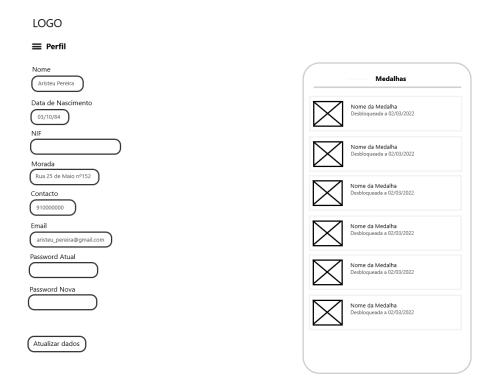


Figura 14 - Página de perfil

3.2. Loja

3.2.1. Pesquisa de produtos (Editar/Remover)

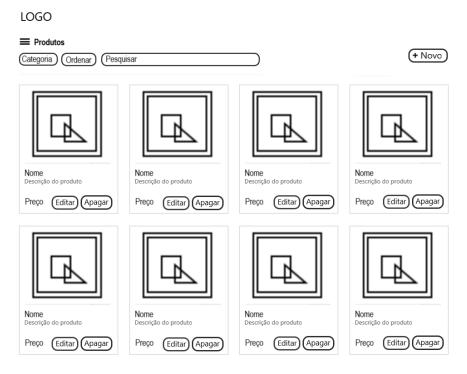


Figura 15 - Página de pesquisa de produtos - Loja

3.2.2. Adicionar novos produtos

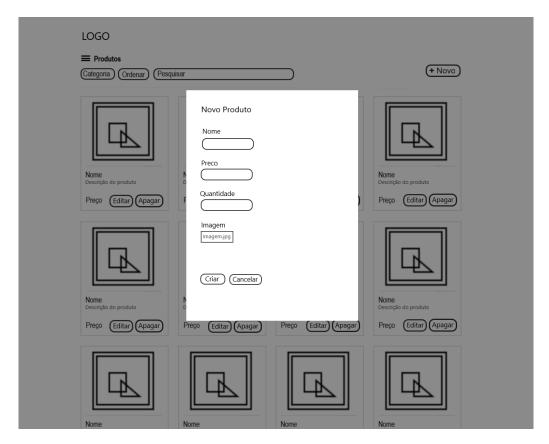


Figura 16 - Página de adicionar produtos - Loja

3.3. Estafeta

3.3.1. Pedidos de entrega do estafeta

LOGO

■ Pedido



Figura 17 - Página de pedidos de entrega do estafeta

3.4. Administrador

3.4.1. Aprovações Loja/Estafeta

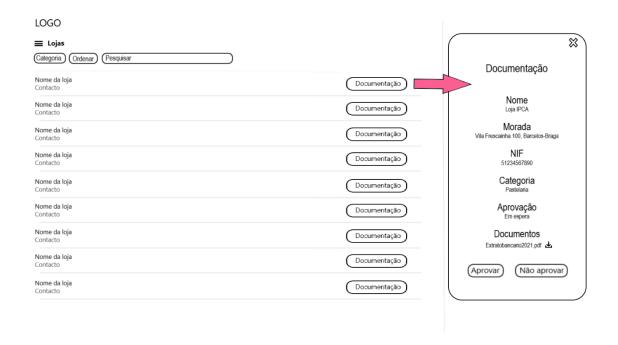


Figura 18 - Janela de aprovações lojas/estafetas